LIVE AND LET DIE

Dr Kananga, the infamous and ruthless Prime Minister of the Caribbean island of San Monique, an island whose people are controlled by the fearful power of voodoo, is harvesting huge fields of poppies concealed under camouflaged netting on this paradise island. He plans to control the US drug market by flooding America with tons of free heroin which would create a living hell for millions, and, incidentally, provide money for arms to Eastern Bloc-allied San Monique.

Dr Kananga, or "Mr Big" as he is known in the underworld, is a shrewd operator who conceals his dealings from prying eyes. His headquarters, which are well hidden beneath a cemetery on San Monique, ships all of the enriched heroin to processing factories in remote and inaccessible locations.

James Bond, 007, the world's top secret agent, must undertake a series of dangerous missions to overcome the covert operations of Dr Kananga.

As James Bond, you must carry out the orders of "M", travelling by the only accessible means.

PLAYING INSTRUCTIONS

As James Bond, you must travel along the various waterways: Target Practice, South American Jungle mission, Norwegian Fjords and Middle East Desert exercises.

Before the target practice section the red targets must be shot with the forward-mounted machine gun, the black targets must be shot using missiles.

There are two exercises that enable Bond to learn about the type of defence systems used by Kananga, and finally the mission, which is briefing with Dr Kananga's defences. You must avoid mines, gun emplacements, dive bombing, enemy helicopters, submarines, enemy planes and enemy boats, some of which drop mines or booby-trapped fuel barrels and can only be destroyed with a missile.

Along the way you must pick up fuel by driving over fuel barrels, as well as the canisters containing fuel and missiles dropped by the C.I.A. helicopters.

Your speedboat must travel through dark tunnels, slide up slopes to avoid obstacles and must destroy closed lock gates with "snuff" missiles.

With a bit of skill and some luck you will reach the heroin processing factories at the end of the waterway. The factory can only be destroyed by leaping off a log into the air and letting off a "snuff" missile to finally destroy the evil installations.

Spectrum Amstrad/Schneider
Joystick or redefinable keys
Commodore 64
Joystick only
Move and Fire - Joystick Port 2
Pause - Spacebar

CONTROL
SPECTRUM
Pause = H
Abort = R
Boat control using Joystick or Keyboard:
Left = O
Right = P
Accelerate = Q
Decelerate = A
Bullets = Spacebar
Missiles = A + Spacebar
AMSTRAD
Pause = ESCAPE
Abort = ESCAPE twice
Boat control as Spectrum. RETURN also fires missiles.
COMMODORE
Pause - Run/Stop
Abort - Retur
Boat control using Joystick

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" on side A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

A Domark Publication
Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962
© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

LIVE AND LET DIE

L'infâme premier ministre, le Dr Kananga de San Monique, une île des Caraïbes dont les habitants sont gouvernés par le terrible pouvoir de Voodoo, récolte ses pavots plantés sur des champs immenses et camouflés sous des filets. Il envisage de prendre le contrôle du marché des stupéfiants aux Etats-Unis en inondant l'Amérique d'héroïne gratuite, créant ainsi l'enfer sur terre pour des millions de personnes et fournissant l'argent pour envoyer des armes aux pays de l'Europe de l'Est, alliés de San Monique.

Le Dr Kananga, connu sous le nom de "Monsieur BIG" dans le milieu, est un dirigeant perspicace qui sait tenir ses affaires loin des oreilles indiscrètes. Ses quartiers généraux se tenant sous un cimetière de San Monique, envoient l'héroïne non-raffinée par bateaux vers les usines de traitement qui se trouvent dans de endroits escartés et inaccessible.

JAMES BOND 007, l'agent secret le plus connu du monde, la tête d'une serie du missions dangereuses, est chargé de démonter les opérations secrètes du Dr Kananga. Comme James Bond, vous devez executer les ordres de "M", en voyageant avec les moyens du bord.

INSTRUCTIONS DE JEU

Vous êtes James Bond et vous voyagez le long des différentes voies d'eau: vous suivrez des exercices de tir sur une cible, dans la fôret vierge en Amérique du sud, des exercises dans les Fjords norvégiens et dans le désert du Moyen-Orient.

Dans les exercices de tir sur cibles, il faut tirer sur les cibles rouges avec un fusil mitrailleu et sur les cibles noires avec des missiles. Il y a deux exercises qui permetent à James Bond de comprendre d'une part le système de défense utilisé par Kananga et d'autre part la mission rendue difficile par les défenses de Kananga.

Vous devez eviter les mines, les emplacements de pistolets, les bombardements sous-marins, les hélicoptères, les sous-marins, les avions et bateaux ennemis qui pourraient laisser tomber des mines ou des barils d'essence piégés qui ne peuvent être détruits que par un missile. Pendant votre voyage, il vous faut constamment prendre de l'essence en passant au-dessus des barils d'essence et au-dessus des bidons et des missiles que les hélicoptères de la C.I.A. ont semes.

Après cette vedette a grande vitessa doit passer par des tunnels sombres, glisser sur des pentes pour eviter des obstacles et détruire des portes fermées à clef à l'aide de missiles renifleurs.

Vous devez eviter les mines, les emplacements de pistolets, les bombardements sous-marins, les hélicoptères, les sous-marins, les avions et bateaux ennemis qui pourraient laisser tomber des mines ou des barils d'essence piégés qui ne peuvent être détruits que par un missile. Pendant votre voyage, il vous faut constamment prendre de l'essence en passant au-dessus des barils d'essence et au-dessus des bidons et des missiles que les hélicoptères de la C.I.A. ont semes.

Après cette vedette a grande vitessa doit passer par des tunnels sombres, glisser sur des pentes pour eviter des obstacles et détruire des portes fermées à clef à l'aide de missiles renifleurs.

L'usine qui traite l'héroine et arriverez au bout de la voie navigable. L'usine ne peut être détruite qu'en lançant un rondin en l'air et avec un missile renifleur pour enfin détruire ces installations maléfiques.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Manette de jeux, ou clavier redéfinissable
Commodore 64
Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et tirer - Manette de jeux au port 2
Pause - Barre d'espacement

CONTROLE

SPECTRUM
Pause = H
Abandon = R
Contrôle du bateau utilisez joystick ou clavier
A Gauche = O
A Droite = P
Abandon = R
Accélérer = Q
Ralentir = A
Balles = Esc
Missiles = A + Esc
AMSTRAD/SCHNEIDER
Pause = ESCAPE
Abandon = 2 fois ESCAPE
Contrôle du bateau comme Spectrum. RETURN peut aussi être utilisé pour tirer des missiles
COMMODORE
Pause - Run/Stop
Abandon - Return
Contrôle du Bateau
Utilizez Joystick

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM	LOAD""
AMSTRAD (Casette)	CONTROL & ENTER
AMSTRAD (Disquette)	RUN"MENU" sur côté A
COMMODORE 64 (Cassette)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64 (Disquette)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

A Domark Publication
Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962
© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

LIVE AND LET DIE

Dr. Kananga, der niederträchtige und rücksichtslose Premierminister der karibischen Insel San Monique, einer Insel, deren Einwohner von der furchtbaren Macht des Voodoo zaubers beherracht warden, erntet riesige Mohnfelder ab, deren Ertrag hinter einem frisierten Reingewinn vertuscht wird.

Sein Ziel ist, die Kontrolle über den US-amerikanischen Drogenmarkt zu erlangen, indem er Amerika tonnenweise mit freiem Heroin überflutet, was für Millionen die Hölle bedeuten wurde. Nebenbei will er fur San Monique, das mit dem Ostblock im Bündnia ateht, Gelder für den Kauf von Waffen bereitstellen.

Dr. Kananga, oder auch "Mr Big", wie er in Unterweltkreisen genannt wird, ist ein gerissener Unternehmer, des seine Geschäfte stets vor neugierigen Blicken zu schützen weiß. Seine Hauptquartiere, die gut versteckt unterhalb eines Friedhofs auf San Monique liegen, ver-schicken das gesamte Rohheroin zur weiteren Verarbeitung in Fabriken an entlegenen Orten, zu denen niemand Zutritt hat.

James Bond 007, der weltbekannte Topgeheimagent, muß eine ganze Reihe gefährlicher Missionen auf sich nehmen, um endlich der verborgenen Operationen des Dr Kananga Herr zu werden.

Als James Bond müssen Sie die Befehle von "M" ausführen, Wobie Sie nur mit den Ihnen zugänglichen Mitteln auf die Reise gehen dürfen.

SPIELSTEUERUNG

Als James Bond müssen Sie die verschiedenen Wasserstraßen entlangfahren, Zielübung, südamerikanische Dschungelmission, norwegische Fjords, und Aufgaben in den Wüsten des Mittleren Osten sind zu bestehen.

Im Zielübungsabschnitt sollen Sie mit dem nach vorn erhöhten Gewehr die roten Ziele abschießen.

Es gibt Zwei Übungsaufgaben, bei denen Bond etwas, über das von Dr Kananga benutzte Verteidigungssystem lernen kann. Zum Schluß kommt dann die Mission, die von Dr Kanagas Verteidigungsanlagen nur so strotzt.

Meiden Sie Mine, Geschutzstellungen, Sturzbomben, feindliche Hubschrauber, U-Boote, feindliche Flugzeuge oder Boote, von denen einige auch Treibstoffasser mit Sprengladungen abwerfen, die nur mit einer Rakete zerstört werden können.

Unterwegs mussen Sie regelmäßig auftaken. Dies geschieht, indem Sie eintach über Treibstoffasser oder Kanister fahren, die Benzin und Raketengeschosse enthalten, und von CIA-Hubschraubern abgeworfen werden.1

Ihr Schnellboot muß dunkle Tunnel durchfahren und Hange hinaufgleiten.

Um Hinderpisse zu vermeidem. Außerdem muß es mit der sogenannten "Schnupperrakete" geschüssene

Schleusentore durchbrechen. Mit viel Gerchick und ein wenig Glück können Sie am Ende der Wasserstraßen die heroinverarbeitenden Fabriken erreichen. Die Fabrik kann nur zerstört werden, wenn man von einem Holzklotz hoch in die Luft springt und dabei eine "Schnupperrakete" losäßt, die schließlich die unheilbringenden Anlagen zerstört.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick oder definerbare Tasten
Commodore 64
Nur mit joystick
Steuern und Feuer Joystick in Port 2
Pause Leertaste

BEFEHLE
SPECTRUM
Pause = H
Vorzeiliges = R
Bootssteuerung mit Joystick oder Tastatur
Links = O
Rechts = P
Beschleunigen = Q
Verlangsamen = A
Kugeln = Leertaste
Raketen = A + Leertaste
AMSTRAD/SCHNEIDER
Pause = ESCAPE
Vorzeiliges Beenden = zmal ESCAPE
Bootssteuerung - wie beim Spectrum, die RETURN taste feuert auch Raketen ab.
COMMODORE
Pause - Run/Stop
Vorzeiliges Beenden - Return
Bootssteuerung mit dem Joystick

LADEANLEITUNG

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" auf Seite A
Commodore 64 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd.

A Domark Publication
Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962
© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

LIVE AND LET DIE

Dr. Kananga prima ministro dell isola di Santa Monica, è uno dei maggiori produttori di eroina, le piantagioni sono camuffate sotto speciali reti mimetiche, le raffinerie si trovano in impervie zone lontane e il suo quartier generale è nascosto sotto il cimitero dell'isola.

Dr. Kananga "Mr Big" come viene chiamato nel gino, sta pensando di invadere il mercato americano con tonnellate di eroina. Gli introiti di un tale mercato di morte servirvnno per fonnire anmi al blocco airentale, alleato di Santa Monica.

James Bond, 007, deve partare a termine una serie di periocolosissmi missioni con lo scopo di smascherare tutta l'organizzazione di "Mr Big".

ISTRUZIONI DI GIOCO

James Bond deve superare varie prove: allenansi al tiro, missione nella giungle del Sud America, esercitazioni nei fiondi Norvegesi e nel deserto del medio Oriente.

Nella sezione di practica al tiro, i bersagli rossi devono essere colpiti con la machine gun montata in avanti, i bersagli neri con i missili. Vi sono due esercizi che permettano a Bond di imparare i tipi di sistemi di difesa usati da Kanaga, quindi lo aspetta la missione vera e propria dove affrontera l'organizzazione di Kananga. Dovrai evitare mine, appostamenti, bombe, elicotteri nemici, sottomarini, aeroplani e navi nemiche, alcune delle quali seminano mine e barili di carburante e che possono essere distrutte solo con missili.

Sul tuo cammino devi costantemente raccogliere carburante, per fare ciò devi spostarti sopra i barili. Lo stesso per i rifornimenti e i missili lanciatidagli elicotteri della C.I.A.

Latua "speedboat" deve passare attraverso buie gallerie, scivolare su ripidi pendi per evitare ostacoli, devi distruggere cancelli bloccati con i tuoi missili.

Con molta abilità e con un pizzico di fortuna raggiungerai le raffierie di eroina alla fine dei consi d'acqua. Le raffinerie passono essere distrutte solo con missili.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Tastiera Ridefinibile
Commodore 64
Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile

Controlli
Pausa - Run/Stop
Per il controllo de natante usare il joystick
ST Pausa - Help
Per il controllo del natante usare il joystick o il mouse.
Bottone a sinistra - Missili
Bottone a destra - proiettili
Tasta cursore - Alt-Priettili
Resetare gioco - Return
Caricamento
Commodore (cassetta) - Shift e Run/Stop
Commodore (disco) - Load"*8,1

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*,8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Dico)	RUN" Menu sul lato A

Buona fortuna 007, il mondo conta su di te

A Domark Publication
Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962
© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

HOPPING MAD

THE PRESSURE'S ON TO BE ONE JUMP AHEAD

Your opponent played first. Globe-hopping through the world and into space, he's skilfully avoided everything that could cost him a life. And as he's gobbled and popped almost all the apples and balloons on the way, he's leapt his way to a brilliant score.

He's pleased. You're not.

Now it's your go. In the forest, you escape the jaws of set after set of ball-eating plants, duck the bees and birds, over the hedgehog, under the rising ball. Perfect!

But the seaside's no picnic - straight away you land on a lizard. Pop! One life lost. And you're down on score. Bounding on, you approach cacti, and approaching you is a balloon, closely followed by rocks. You could glide safely over the cacti, or jump for the balloon - risking death at the claws of the birds.

Three balls, three lives left. Lose them and there's no bouncing back. But you need those points . . .

PLAYING INSTRUCTIONS

Bounce around the hazardous landscapes and try to collect 10 balloons, which will allow you to float up to the next level. There are various inhabitants to be found on each level, some you can squash and gain bonus points, whilst others are out to hinder your progress. There are also objects lying around the screens which give bonus points.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick or redefinable keys
Start - S
In joystick mode
Pause - H
Restart - S
Commodore 64
Joystick only
Move and Fire - Joystick Port 2
Pause - Spacebar

CONTROLS
Speed up - Left
Slow down - Right
Jump - Fire

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" on side A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

HOPPING MAD

ON VOUS TALONNE POUR FAIRE UN SAUT EN AVANT!

C'est votre adversaire qui commence à jouer. D'étape en étape, il sautille à travers le monde et dans l'espace, mais il a surtout pris soin d'eviter tout ce qui peut lui coûter la "vie". Et comme il a englouti toutes les pommes et crevé tous les ballons qui se trouvent sur son passage, il se rapproche à grands bonds d'un score brillant.

Il est satisfait. Mais ce n'est pas votre cas.

C'est maintenant à votre tour de jouer. Dans la forêt, vous tentez de vous échapper des prises de la mâchoire des plantes dévoreuses de balles, d'éviter les abeilles et les oiseaux, sautillant par-dessus le hérisson ou sous le ballon. Partait!

Mais voilal. Le bord de la mer n'est pas une partie de plaisir car maintenant vous atterrissez directement sur un lézard. Pan! Une vie en moins.

Et votre score s'en ressent. Continuant à faire de grands bonds, vous vous rapprochez des cactus pendant qu'un ballon se rapproche de vous, suivi de très près par une colonie de cornelles. Soit vous planez sans danger au-dessus des cactus ou bien faites un saut vers le ballon risquant la mort entre les griffes des oiseaux.

Il ne reste plus que trois balles et trois vies. Perdez-les et vous êtes perdu. Cependant, vous avez besoin de ces points . . .

INSTRUCTIONS DE JEU

Essayez d'attraper 10 ballons en rebondissant au travers des paysages hasardeux et vous vous retrouverez à un niveau plus advancé. Il y a divers habitants à trouver à chaque niveau, vous pouvez en anéantir certains et gagner des points de bonus mais quelques autres sont là pour faire obstacle à votre avance. De même, vous pouvez gagner des points grâce aux quelques objects qui se trouvent éparpillés ca et là, autour des ecrans.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Manette de jeux, ou clavier redéfinissable.
Début - S
Avec le joystick
Pause - H
Reprise - S
Commodore 64
Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et
tirer - Manette de jeux au port 2
Pause - Barre d'espacement

COMMANDES DE CONTROLE
Accélération - vers la gauche
Ralentissement - vers la droite
Saut - feul

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM	LOAD""
AMSTRAD (Cass)	CONTROL & ENTER
AMSTRAD (Disq)	RUN"MENU" sur côté A
COMMODORE 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64 (Disq)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

HOPPING MAD

VERRUCKT GEHUPFT IST HALB GEWONNEN!

Dein Gegner hat sich gantz schön ins Zeug gelegt. Als Globetrotter ist er durch die Welt gehüpft und hat sogar den Sprung ins All gewagt. Dabei ist er tunlichst allem aus dem Weg gegangen, was ihm ein Leben hätte kosten können, und hat unterwegs so ziemlich alle Apfel und Luftballons verschmaust . . . und sich auf diese Weise eine ganze Menge Punkte gutschreiben können. Er ist mit sich und der Welt zufrieden. Was man von Dir nicht behaupten kann.

Aber jetzt kommst Deine Chance. Im Wald gelingt es Dir, ungeschoren an den aufgesperrten Mäulern der ballfressenden Pflanzen vorbeizukommen, den Bienen und Vögeln ein Schnippchen zu schlagen, mit einem Satz über den Igel zu hüpfen und unter der großen Kugel durch. So weit so gut.

Aber der Strand ist kein reines Vergnügen - Du landest direkt auf einer Eidechse. ZZZZZ! Ein Leben schrumpft dahin. Das kostet Punkte. Doch es geht weiter. Du näherst Dich den Kakteen. Ein bedrohlicher Ballon kommt auf Dich zu, dich gefolgt von einer Schar Krähen. Du könntest Dich gleitend über die Kakteen hinwegsetzen oder es mit dem Ballon versuchen, allerdings auf die Gefahr hin, daß Dich die scharfen Krallen der Krähen zerfetzen.

Drei Bälle, drei Leben, bleiben Dir übrig. Wenn Du die verliest, ist ausgehüpft. Und wie willst Du Dir dann die Punkte beschaffen?

SPIELANLEITUNG

Du mußt Dir Deinen Weg durch die gefährlichen Landschaften bahnen und 10 Ballons einzusammeln versuchen, mit deren Hilfe Du dann zur nächsten Ebene hochschweben kannst. Auf jeder Ebene tummeln sich verschiedene Geschöpfe. Manche davon kannst Du zerquetschen, um Punkte einzuheimsen, andere behindern Dein Forkommen ganz ernstlich. Natürlich liegen auch überall verstreut Objekte herum, die Bonuspunkte einbringen.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick oder definierbare Tasten
Start - S
Im joystick modus
Pause - H
Neustart - S
Commodore 64
Nur mit joystick
Steuern und Feuer - Joystick in port 2
Pause - Leertaste

STEUERUNG
Beschleunigen - Links
Bremsen - Rechts
Sprung - Feuer

LADEANLEITUNG

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" auf Seite A
Commodore 64 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd.

HOPPING MAD

Il vostro avversario ha giocato per primo. Andando in giro saltellando per tutto il mondo e nello spazio, è abilmente riuscito ad evitare tutto cio che gli avrebbe potuto costare una "vita". E cosi mangiando quasi tutte le mele e facendo scoppiare i palloni che trovava sul suo cammino, ha ottenuto un ottimo punteggio.

E' molto contento. Voi invece non lo siete affatto =Nella foresta riuscite a sottrarvi alla bocca di tutte le piante mangiatrici di palle, ad abbassarvi per evitare le api e gli uccelli, saltare sopra il riccio, passare sotto la palla che si alza. Perfetto!

Ma non è cosi facile; andate a finire su una lucertola. Pop! Avete perso una vita. Ed il vostro punteggio è il piu basso. Continuando vi avvicinate ad un cactus, mentre verso di voi sta venendo un pallone, seguito a poca distanza da dei corvi neri. Potreste saltare e mettervi al sicuro sopra il cactus, oppure saltare cercando di afferrare il pallone - rischiando la morte tra gli artigli degli uccelli.

Tre palle, tre vite rimaste. Se le perdete, non cè modo di riprendersi. Ma avete bisogno di punti . . .

ISTRUZIONI DI GIOCO

Saltate evitando i pericolosi passaggi e cercate di raccogliere 10 palloni, che vi permetterranno di sollevarvi al prossimo livello. In ogni livello ci sono abitanti diversi, schiacciandone alcuni, potrete guadagnare punti, mentre altri cercheranno di ostacolare il vostro progresso. Sparpagliati sullo schermo ci sono inoltre degli oggetti che vi faranno vincere punti premio.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Tastiera Ridefinibile
Per iniziare - S
Usando Il joystick
Per fare una pausa - H
Per ricominciare - S
Commodore 64
Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile

COMANDI
Per accelerare - a sinistra
Per rallentare - a destra
Per saltare - pulsante per fare fuoco

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Dico)	RUN" Menu sul lato A

© 1988 Elite Systems International Ltd

SPACE HARRIER

Our hero, a seasoned veteran of many space wars is on the scene again. This time to save the DRAGON land which is occupied by barbaric beasts and creatures controlled by supernatural phenomena.

SPACE HARRIER is an action packed adventure that puts you in combat with aliens of another planet.

Battle proudly presents another in a long line of original game concepts in SPACE HARRIER. An action packed adventure that puts you in the thick of battle against the dimensional Phantoms, monsters and mutants.

Battle your way through the Fiery Forests, Ice Mountains, Stone Columns and Alien Dragons that are out to get you.

Enter the Space Harrier and fight your way to the Dragon Land.

SPACE HARRIER

Note Hero, un veteran chevronné des guerres interplanétaires, est de retour. Cette fois, il faut sauver le terre du DRAGON qui a été envahie par des créatures barbares et malveillantes et est contrôlée par un phénomène surnaturel.

SPACE HARRIER, une aventure pourlee d'actions ou vous faites battre un original. SPACE HARRIER, une aventure pourlee d'actions ou vous faites battre un beau matieu d'un combat à mort avec des créatures d'une autre planète.

Entrez dans le Space Harrier et battez votre jeu pour gagner la terre du Dragon Land.

INSTRUCTIONS DE JEU

Spectrum & Amstrad/Schneider	
Manette de jeux seulement	
Suspension	- Touche définissable
Commodore 64	
Manette de jeux seulement	
Pour se déplacer et tirer	- Saisissez le joystick
Pause	- Barre d'espacement

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" sur côté A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disq)	LOAD"*",8,1

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" on side A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1

SPACE HARRIER

Notre héros, un vétéran chevronné des guerres interplanétaires, est de retour. Cette fois, il faut sauver la terre du DRAGON qui a été envahie par des créatures barbares et malveillantes et est contrôlée par un phénomène surnaturel.

SPACE HARRIER, une aventure pourlee d'actions ou vous faites battre un original. SPACE HARRIER, une aventure pourlee d'actions ou vous faites battre un beau matieu d'un combat à mort avec des créatures d'une autre planète.

Entrez dans le Space Harrier et battez votre jeu pour gagner la terre du Dragon Land.

INSTRUZIONI DI GIOCO

Spectrum & Amstrad/Schneider	
Manette de jeux seulement	
Sospensione	- Tasto definissabile
Commodore 64	
Manette de jeux seulement	
Per spostarsi e tirare	- Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa	- Barra d'spaziatrice

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cassetta)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco)	RUN"MENU" sul lato A
Commodore 64 (Cassetta)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*",8,1

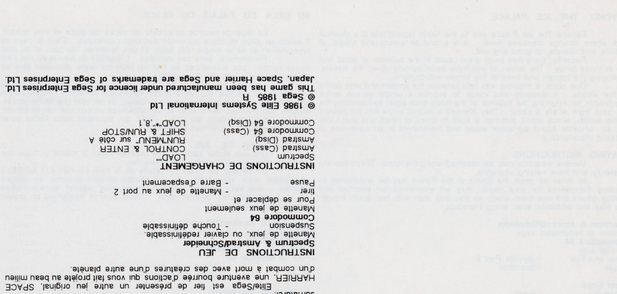
CARICAMENTO

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" sul lato A
Commodore 64 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD"*",8,1

LOADEANLEITUNG

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" auf Seite A
Commodore 64 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd
This game has been manufactured under licence by Sega Enterprises Ltd, Japan. Space Harrier and Sega are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
© Sega 1985 R



Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW

BEYOND THE ICE PALACE

Beyond The Ice Palace and to the North, legend tells of a mystical land where strange creatures exist. It is a land of fantasy and magic, of Goblins and Ghosts, of good and evil.

Recently, there has been great upset in the balance of good and evil in these lands. The forces of evil have been burning down the forests, destroying the homes and lives of the simple woodcutters.

One night, a meeting was held between the ancient and wise spirits of the woods. A decision was made to appoint a single person to be responsible for returning the balance of the lands once again by banishing the evil back from where it came. They blessed a sacred arrow with the powers of the woods, which would summon a spirit in times of need, and shot it into the air, whoever found the arrow would find themselves in an adventure of fantastic importance

PLAYING INSTRUCTIONS

Various weapons may be obtained along the route. These operate differently and have varying strengths.

In times of crisis, the Spirits of the Forest may be summoned to sacrifice themselves for your needs, they will weaken certain enemies and destroy others but use them wisely as you only start with two spirits though you may find additional ones along the route.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Commodore 64
Joystick only
Move and Fire - Joystick Port 2
Pause - Spacebar

Control Keys
Spectrum - Break
Commodore 64 - Run/Stop + Restore together
Amstrad - Esc

CONTROLS
Up - climb ladders / jump
Down - Descend ladders / crouch
Right - move right / jump right
Left - Move left / jump left
Fire - Shoot weapon
Summon Spirit - Sacrifice Spirit
Pause - Redefinable keys

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" on side A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

AU DELA DU PALAIS DE GLACE

La légende raconte qu'au-delà du palais de glace et vers le nord, il existe un pays mystique où vivent d'étranges créatures. Il est le pays de l'imagination et de la magie, des lutins et des fantômes, du bien et du mal.

Récemment, dans ces contrées. L'équilibre du bien et du mal s'est trouvé rompu. Les puissances du mal ont brulé les forêts, détruisant ainsi les maisons et la vie des simples bucherons.

Une nuit, les esprits bons esprits des bois se sont réunis. Ils ont decide de nommer une seule personne chargee de rétablir l'équilibre dans ces contrées en repoussant le mal d ou il venait. Ils ont béni une flèche sacrée, investie des pouvoirs de la forêt et qui appellerait un esprit en cas de besoin. Ils l'ont alors tirée dans les airs. Celui qui trouverait cette flèche serait embarqué dans une aventure fantastique.

INSTRUCTIONS DE JUE

D'autres armes peuvent être utilisées selon le même principe que celles-ci, elles ont des puissances différentes.

En période de crise, les esprits de la forêt peuvent être appelés à se sacrifier pour votre bien. Ils vont affaiblir certains ennemis, en détruire d'autres. Vous avez toutefois intérêt a en user avec sagesse, dans la mesure ou vous ne demarrez qu'avec deux. Vous pourrez egalement en croiser d'autres sur votre chemin.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Manette de jeux, ou clavier redéfinissable.
Commodore 64
Manette de jeux seulement
Pour se deplacer et
tirer - Manette de jeux au port 2
Pause - Barre d'espacement

CONTROLES
Vers le haut - grimper des échelles / sauter
Vers le bas - descendre des échelles / s'accroupir
Vers la droite - se deplacer sur la droite / sauter à droite
Vers la gauche - se deplacer sur la gauche / sauter à gauche
Feu - tirer
Appeler l'esprit - touches que l'on peut redéfinir
Pause - touches que l'on peut redéfinir

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq)	RUN"MENU" sur côté A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disq)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

JENSEITS DES EISPALASTS

Jenseits des Eispalasts, hoch im Norden, erzählt die Legende von einem mystischen Land, in dem die seltsamsten Geschöpfe leben: einem Land voller Zauber und magie, voller Gnome und Geister, das von Gut und Böse ernsthaft gestört worden.

In jüngster Zeit ist das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse ernsthaft gestört worden. Die Kräfte des Bösen brennen Wälder nieder, zerstören Häuser, brandschatzen Gehöfte und trachten den ein fachen Holzfällern nach dem Leben.

Eines Abends fanden sich die alten und weisen Häupter des Waldes zu einer Beratung zusammen, an deren Ende der Beschluß gefaßt wurde, eine einzelne Person zu beauftragen, das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherzustellen. Sie sollte die dämonischen Kräfte wieder dorthin zurückjagen, wo sie hergekommen waren. Der Rat der Weisen segnete einen geheiligten Pfeil mit den Kräften des Waldes, sodaß er in Zeiten höchster Not Rettung bringen sollte und schoß ihn in die Luft. Wer immer diesen Pfeil auch finden mochte, würde sich plötzlich mitten in einem phantastischen Abenteuer wiederfinden . . .

SPIELANLEITUNG

Der Weg zum Abenteuer führt an mancherlei Waffen vorbei, die mitgenommen werden können und unterschiedliche Wirkungen haben.

In Zeiten der Bedrängnis können die Geister des Waldes angerufen werden sich für Sie zu opfern. Dadurch werden die Feinde teilweise geschwächt, teilweise vermichtet. Setzen Sie die Geisterbeschwörung sparsam ein, da Ihnen anfänglich nur zwei Geister zur Seite stehen. Später werden Sie weitere Geister am Wegesrand finden, die sich Ihnen anschließen werden.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick oder definierbare Tasten
Commodore 64
Nur mit joystick
Steuern und Feuer - Joystick in port 2
Pause - Leertaste

Tasten zur Suspension
Spectrum - Break
Commodore 64 - Runstop + Restore (ensemble)
Amstrad - Esc

COMMANDE DE LA MANETTE DE JUE
Vers le haut - grimper des échelles / sauter
Vers le bas - descendre des échelles / s'accroupir
Vers la droite - se deplacer sur la droite / sauter à droite
Vers la gauche - se deplacer sur la gauche / sauter à gauche
Feu - tirer
Appeler l'esprit - touches que l'on peut redéfinir
Pause - touches que l'on peut redéfinir

Joystick-Steuerung
Auf - Leitern hochklettern, springen
Ab - Leitern herunterklettern, bücken
Rechts - Nach rechts bewegen, nach rechts springen
Links - Nach links bewegen, nach links springen
Auslöser - Waffen auslösen
Geisterbeschwörung - Tasten bestimmen
Pause - Tasten bestimmen

LADEANLEITUNG

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" auf Seite A
Commodore 64 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

BEYOND THE ICE PALACE

La leggenda narra che al di là del Palazzo del Ghiaccio e al di là delle Terre del Nord, si trova un mitico paese dove vivono strane creature. Si tratta di un paese fantastico e magico, un paese di folletti e fantasmi, dove convivono il bene ed il male.

Recentemente in questa parte del mondo si è verificato uno sconvolgimento dell'equilibrio tra bene e male. Le forze del male hanno bruciato le foreste, distrutto le abitazioni ed uccidendo i poveri taglialoschi.

Una notte, gli antichi e saggi spiriti dei boschi decisero di organizzare una riunione. Fu presa la decisione di affidare ad una sola persona il compito di ripristinare l'equilibrio nel paese, scacciando le forze malvagie. Benedirono una freccia sacra con i poteri dei boschi, in grado di invocare uno spirito nei momenti di necessità, e la lanciarono in aria; chiunque trovi la freccia, si ritroverà immerso in fantastiche avventure.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Lungo il percorso si possono usare diverse armi. Agiscono in modo diverso ed hanno una potenza diversa.

Nei momenti di crisi, si possono invocare gli Spiriti della Foresta che si sacrificheranno per aiutarvi; essi indeboliranno alcuni vostri nemici e ne distruggeranno altri, ma utilizzateli con giudizio, in quanto inizierete con soli due spiriti, sebbene ne potrete incontrare altri lungo il percorso.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Tastiera Ridefinibile
Commodore 64
Commodore 64
Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile

COMANDI PER TASTIERA

Tutte le opzioni sono ridefinibili alla tastiera
Tasti per abbandonare il gioco
Spectrum - Break
Commodore 64 - Runstop + Restore contemporaneamente
Amstrad - Esc

COMMANDI PER JOYSTICK

Su - per salire sulle scale/saltare
Giù - per scendere dalle scale/piegarsi
A destra - per spostare a destra/saltare a destra
A sinistra - per sponstarsi a sinistra/saltare a sinistra
Fuoco - per azionare l'arma
Per invocare lo Spirito - tasti ridefinibili
Pausa - tasti ridefinibili

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Dico)	RUN" Menu sul lato A

© 1988 Elite Systems International Ltd

OVERLANDER

The year is 2025. The once green and beautiful planet now resembles Death Valley, U.S.A. The sun is dry and scorches. There is little vegetation to be seen anywhere. The Earth has been in this state ever since the ozone layer was destroyed in the latter part of the twentieth century. They say the aerosol was to blame, a primitive form of dispensing container using highly dangerous propellant gas.

Scientists saw the holes developing in the ozone layer and sent warnings, but they were never taken seriously until it was too late. The holes were there and they were growing. The damage was minimal at first but eventually grew into an unstoppable apocalypse. Radiation from the sun caused terrible damage to the environment and forced people to retreat underground, as it was impossible to withstand the harmful rates of ultraviolet radiation. Vast subterranean cities evolved, but in isolation.

Today, the only link between these underground cities is the old network of surface freeways, now ruled by anarchic gangs of outcasts, known wholly as surface dwellers. The only people daring to make trips these days are the Overlanders.

The Overlanders are a breed apart. They keep themselves to themselves. Their only passion in life is their customised cars, pre-apocalypse vehicles salvaged and converted to provide the ultimate in road speed and survival. They make journeys for cash, running cargo across the surface dwellers gauntlet. Life is improving the car. Cargo's are carried for cash, cash means a better, faster, more powerful car.

Before heading out on the surface you must prepare for the trip by purchasing supplies, fuel and weapons for use you through. The distance between cities varies so be careful not to waste money on unnecessary fuel. After loading up you can choose the firepower and performance parts which will be needed for the trip for a price. Only one type of weapon can be carried at once whereas add-ons can be held in any order and quantity. Some add-ons last for the safety of the game once bought, whereas some are bought in quantities which can be deplenished. The various weapons include a standard issue gun, a flame thrower, surface to surface missiles and homing rockets. Powerful Disc brakes, a nitrous oxide injected turbocharger and a leanburner engine can be bought to complement your car's performance. Several items such as battering rams, armoured plating, Self-proofing, and wheelblades can also be added to make your life on the road a little easier. Extra cars can also be purchased if you have enough money.

The surface is ruled by several gangs of outcasts, who will stop at nothing to get their hands on your car and it's cargo. Each gang poses a different type of dangerous threat and their specific patterns of attack should be learnt if you are to survive for long on the surface.

One gang call themselves The Crawlers. They don't possess any vehicles themselves, but prefer to travel on foot. They are known to block off sections of the surface roads with cars and wooden fences in an attempt to force passing vehicles off the road. "Gunshot Alleys" are also set up where gang members line up on the sides of the road, armed with sawn off shotguns, taking shots at passing vehicles for points.

The Roadhogs are another surface dwelling gang who cruise the ren freeways in large steel plated limosines. They are another surface dwelling gang who cruise the open freeways in large steel plated limosines. They try to force other vehicles off the road by running into them at speed. Tough aggresive driving is essential to shake these guys, or you could beat them at their own game and force them off the road into a passing obstacle.

The Kamikaze's are a motorcycle gang with a difference. They follow a strange cult in which the greatest honour one can achieve is blowing up whilst pulling the ton on the open highway. Their religion does not allow them to blow themselves up but it is considered "proper" to run into other vehicles on the road thus sacrificing themselves to the Great God Harley. To achieve the best explosion possible their bikes are booby trapped so that any contact with other vehicles will cause both the bike and the poor victim to explode into a thousand cubic centimetres (1000 cc). Bikers obviously explode if touched but can fortunately be destroyed if shot. The Kamikaze's have perfected a number of trick manouvres such as the loop de loop, the emergency stop and the snake.

Finally, there are the Offroaders, probably the toughest of the lot. These guys travel around in monster four wheel drive pick up trucks, with an armed terrorist perched in the back. The armed man is equipped with petrol bombs, an elephant gun and aircraft guns and occassionally a bazooka. These trucks are heavily armoured and require a lot of fire power to destroy.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick or redefinable keys
Commodore 64
Joystick only
Move and Fire - Joystick Port 2
Pause - Spacebar

CONTROLS
Up - Accelerate
Down - Brake
Left - Turn left
Right - Turn right
Fire - Fire single shot from standard issue gun.
Back + Fire or
Space - Launch special weapons

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" on side A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

THE OVERLANDERS

The year is 2025. Nous sommes en 2025. La planète jadis verte et magnifique ressemble maintenant à la Vallée de la Mort, aux États-Unis. Le soleil est sec et escarpé; on ne voit que très peu de végetation. La Terre se trouve dans cet état depuis que la couche d'ozone a été détruite tout à fait à la fin du 20ème siecle. La version donnée en est que le responsable était l'aérosol; une forme primitive de conteneur de distribution utilisant un gas combustible très dangereux. Les scientifiques avaient observé les trous se développant dans la couche d'ozone et l'avaient signalé mais personne ne les avait pris au sérieux, jusqu'a ce qu'il fusse trop tard. Les trous étaient la et grossissaient. Le degât fut minime, tout d'abord, puis il prit une telle ampleur que l'apocalypse était inevitable. La radiation du soleil causa des dégâts terribles à l'environnement et força les gens à se retirer sous-sols, à l'abri des effets nefastes des rayons ultraviolets. De vastes cités souterraines émanerent, mais totalement isolées.

Aujourd'hui, le seul lien entre ces cités souterraines est le vieux réseau d'autoroutes à la surface, maintenant dirige par des gangs anarchiques de hors-la-loi, connus comme étant les habitants de la surface. Les seuls gens osant faire des voyages de nos jours sont les Overlanders.

Les Overlanders sont une race à part. Ils se protègent entre eux. Leur seule passion dans la vie est leurs voitures personnalisées, véhicules pré-apocalyptiques déjaces en sous-sol et reconstruits; reconstruits pour la vitesse et la survie. Ils font des voyages pour du cash, faisant passer des marchandises sous les yeux des habitants de la surface. La vie améliore la voiture. Les marchandises sont transportées pour du cash, le cash, ca veut dire une voiture meilleure, plus rapide, plus puissant.

INSTRUCTIONS DE JEU

Au début de chaque voyage, il vous faut choisir l'un des deux cargos de marchandises se dirigeant vers l'autre ville. Vous aurez deux offres: l'une de la Fédération, l'autre des Seigneurs du Crime (Les Crimelords). L'une des organisations offrira une récompense plus importante que l'autre pour acheter le contrat.

Cependant, ce cargo aura plus de valeur, sera plus dangereux et transportera même des marchandises illégales. Dû à la nature dangereuse du cargo de valeur plus importante, et à sa valeur de transaction aux habitants de la surface plus élevée, le voyage sera plus difficile étant donnée que les gangsters sont déterminés a vous stopper. Cinquante pourcent du contrat sera donné pour aider à financer le voyage.

Avant de vous diriger vers la surface, il vous faut préparer le voyage en achetant assez de carburant et d'armes pour faire votre chemin. La distance entre les villes varie, aussi faites attention de ne pas perdre d'argent sur une consommation inutile en carburant. Après avoir fait le plein, vous pouvez choisir la puissance désirée et les pièces détachées qui seront nécessaires pour ce voyage, à prix raisonnable. Un seul type d'arme peut être transporté à la fois tandis que les ajoûtes peuvent être pris dans n'importe quel ordre et n'importe quelle quantité. Certains ajoûtes durent tout le temps du jeu une fois achetés tandis que certains sont achetés en quantités qui peuvent diminuer. Les armes diverses comprennent un fusil à sortie standard, un lance-flammes, des missiles terre-eau et des torpilles. Des disques de freins puissants, un turbocharqeur a injection d'oxyde azoteux et un moteu a brûleur à piston peuvent être achetés pour ajouter à la performance de votre voiture. Vous pouvez aussi ajouter plusieurs articles tels que rames de batteries, produit de nickelage, anti-érosif, et chambres à air pour vous rendre la vie un peu plus facile sur la route. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez bien sur acheter plus de voitures.

La surface est gérgee par plusieurs gangs de hors-la-loi qui ne reculent devant rien pour mettre la main sur votre voiture et sa marchandise. Chaque des gang pose une menace différente mais tout aussi égale et il faut que vous appreniez leurs caractéristiques d'attaque si vous voulez survivre longtemps à la surface.

Les gangs se fait appeler Les Crawlers. Ils ne possèdent aucune voiture personnelle mais préferent voyager à pied. Ils sont célèbres pour bloquer les sections des routes de la surface avec des voitures retournées et des bois et tentent de forcer les véhicules à sortir de la route.

"Les Gunshot Alleys" sont aussi bien établis comme membres alignes le long de la route, armés de carabines à canon scié, tirant sur les véhicules qui passent pour marquer des points.

Les Roadhogs constituent un autre gang des habitants de la surface et roulent sur les autoroutes dans de superbes limousines d'acier platine. Ils essaient de forcer les autres véhicules à sortir de la route en foncant dessus à toute vitesse. De la fameuse et une conduite agressive est necessaire pour secouer ces gars, ou bien vous pouvez les battre a leur propre jeu et les forcer à sortir de la route en dépassant un obstacle.

Les Kamikazes constituent un gang à moto avec une différence cependant; ils cultivent un étrange culte dans lequel le plus grand honneur que quelqu'un puisse avoir c'est de se faire sauter tout seul mais ils considèrent "propre" de rentrer dans d'autres véhicules sur la route, se sacrifiant ainsi au Grand Dieu Harley. Afin de réaliser la meilleure explosion possible, leurs motos sont piégées si bien qu'au moindre contact avec d'autres véhicules, ils feront exploser et la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes (1000 cc). Les motos explosent si elles sont touchées mais peuvent heureusement être détruites si on leur tire dessus. Les Kamikazes ont mis au point un certain nombre de trucs tels le loop-de-loop, l'arrêt d'urgence, et le serpent.

Finalement, il y a les Offroader, probablement les plus difficiles du lot. Ces gars voyagent dans des camions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur le coffre. L'homme armé est équipé de bombes à pétrole, un canon-éléphant, des canons anti appareils aériens et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Manette de jeux, ou clavier redéfinissable.
Commodore 64
Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et
tirer - Manette de jeux au port 2
Pause - Barre d'espacement

CONTROLES
Vers le haut - accélérer
Vers le bas - freiner
A gauche - tourner à gauche
A droite - tourner à droite
Feu - Tir unique du fusil à sortie unique
Retour + Feu
ou Espacement - Lancer les armes spéciales
Utilisez le joystick ou le clavier redéfinissable

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq)	RUN"MENU" sur côté A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disq)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

THE OVERLANDERS

Nous sommmes en 2025. La planète jadis verte et magnifique ressemble maintenant à la Vallée de la Mort, aux États-Unis. Le soleil est sec et escarpé; on ne voit que très peu de végetation. La Terre se trouve dans cet état depuis que la couche d'ozone a été détruite tout à fait à la fin du 20ème siecle. La version donnée en est que le responsable était l'aérosol; une forme primitive de conteneur de distribution utilisant un gas combustible très dangereux. Les scientifiques avaient observé les trous se développant dans la couche d'ozone et l'avaient signalé mais personne ne les avait pris au sérieux, jusqu'a ce qu'il fusse trop tard. Les trous étaient la et grossissaient. Le degât fut minime, tout d'abord, puis il prit une telle ampleur que l'apocalypse était inevitable. La radiation du soleil causa des dégâts terribles à l'environnement et força les gens à se retirer sous-sols, à l'abri des effets nefastes des rayons ultraviolets. De vastes cités souterraines émanerent, mais totalement isolées.

Aujourd'hui, le seul lien entre ces cités souterraines est le vieux réseau d'autoroutes à la surface, maintenant dirige par des gangs anarchiques de hors-la-loi, connus comme étant les habitants de la surface. Les seuls gens osant faire des voyages de nos jours sont les Overlanders.

Les Overlanders sont une race à part. Ils se protègent entre eux. Leur seule passion dans la vie est leurs voitures personnalisées, véhicules pré-apocalyptiques déjaces en sous-sol et reconstruits; reconstruits pour la vitesse et la survie. Ils font des voyages pour du cash, faisant passer des marchandises sous les yeux des habitants de la surface. La vie améliore la voiture. Les marchandises sont transportées pour du cash, le cash, ca veut dire une voiture meilleure, plus rapide, plus puissant.

INSTRUCTIONS DE JEU

Au début de chaque voyage, il vous faut choisir l'un des deux cargos de marchandises se dirigeant vers l'autre ville. Vous aurez deux offres: l'une de la Fédération, l'autre des Seigneurs du Crime (Les Crimelords). L'une des organisations offrira une récompense plus importante que l'autre pour acheter le contrat.

Cependant, ce cargo aura plus de valeur, sera plus dangereux et transportera même des marchandises illégales. Dû à la nature dangereuse du cargo de valeur plus importante, et à sa valeur de transaction aux habitants de la surface plus élevée, le voyage sera plus difficile étant donnée que les gangsters sont déterminés a vous stopper. Cinquante pourcent du contrat sera donné pour aider à financer le voyage.

Avant de vous diriger vers la surface, il vous faut préparer le voyage en achetant assez de carburant et d'armes pour faire votre chemin. La distance entre les villes varie, aussi faites attention de ne pas perdre d'argent sur une consommation inutile en carburant. Après avoir fait le plein, vous pouvez choisir la puissance désirée et les pièces détachées qui seront nécessaires pour ce voyage, à prix raisonnable. Un seul type d'arme peut être transporté à la fois tandis que les ajoûtes peuvent être pris dans n'importe quel ordre et n'importe quelle quantité. Certains ajoûtes durent tout le temps du jeu une fois achetés tandis que certains sont achetés en quantités qui peuvent diminuer. Les armes diverses comprennent un fusil à sortie standard, un lance-flammes, des missiles terre-eau et des torpilles. Des disques de freins puissants, un turbocharqeur a injection d'oxyde azoteux et un moteu a brûleur à piston peuvent être achetés pour ajouter à la performance de votre voiture. Vous pouvez aussi ajouter plusieurs articles tels que rames de batteries, produit de nickelage, anti-érosif, et chambres à air pour vous rendre la vie un peu plus facile sur la route. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez bien sur acheter plus de voitures.

La surface est gérgee par plusieurs gangs de hors-la-loi qui ne reculent devant rien pour mettre la main sur votre voiture et sa marchandise. Chaque des gang pose une menace différente mais tout aussi égale et il faut que vous appreniez leurs caractéristiques d'attaque si vous voulez survivre longtemps à la surface.

Les gangs se fait appeler Les Crawlers. Ils ne possèdent aucune voiture personnelle mais préferent voyager à pied. Ils sont célèbres pour bloquer les sections des routes de la surface avec des voitures retournées et des bois et tentent de forcer les véhicules à sortir de la route.

"Les Gunshot Alleys" sont aussi bien établis comme membres alignes le long de la route, armés de carabines à canon scié, tirant sur les véhicules qui passent pour marquer des points.

Les Roadhogs constituent un autre gang des habitants de la surface et roulent sur les autoroutes dans de superbes limousines d'acier platine. Ils essaient de forcer les autres véhicules à sortir de la route en foncant dessus à toute vitesse. De la fameuse et une conduite agressive est necessaire pour secouer ces gars, ou bien vous pouvez les battre a leur propre jeu et les forcer à sortir de la route en dépassant un obstacle.

Les Kamikazes constituent un gang à moto avec une différence cependant; ils cultivent un étrange culte dans lequel le plus grand honneur que quelqu'un puisse avoir c'est de se faire sauter tout seul mais ils considèrent "propre" de rentrer dans d'autres véhicules sur la route, se sacrifiant ainsi au Grand Dieu Harley. Afin de réaliser la meilleure explosion possible, leurs motos sont piégées si bien qu'au moindre contact avec d'autres véhicules, ils feront exploser et la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes (1000 cc). Les motos explosent si elles sont touchées mais peuvent heureusement être détruites si on leur tire dessus. Les Kamikazes ont mis au point un certain nombre de trucs tels le loop-de-loop, l'arrêt d'urgence, et le serpent.

Finalement, il y a les Offroader, probablement les plus difficiles du lot. Ces gars voyagent dans des camions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur le coffre. L'homme armé est équipé de bombes à pétrole, un canon-éléphant, des canons anti appareils aériens et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick oder definierbare Tasten
Commodore 64
Nur mit joystick
Steuern und Feuer - Joystick in port 2
Pause - Leertaste

STEUERUNG
Hoch - gas geben
Runter - bremsen
Links - nach links
Rechts - nach rechts
Feuer - 1 schuß aus dem Standardgewehr abgeben
Zurück + Feuer
oder Leertaste - spezialwaffen verwenden
Joystick oder neu definierbare Tasten verwenden

LADEANLEITUNG

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" auf Seite A
Commodore 64 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD"*",8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd.

OVERLANDER

Siamo nell'anno 2025. Il pianeta una volta verde e rigoglioso, assomiglia ora alla Valle della Morte, negli Stati Uniti. Il terreno è asciutto e bruciato; la vegetazione scarseggia ovunque. La Terra si trova in questo stato da quando lo strato di ozono fu distrutto, negli ultimi decenni del ventesimo secolo. Si ritiene che il maggiore responsabile siano state le bombolette spray, contenitori dalla forma primitiva, che facevano uso di gas propellente molto pericoloso.

Von Seiten der Wissenschaftler denen die Locher in der Ozonschicht aufgefallen waren, kamen Warnungen, die jedoch von allen in den Wind geschlagen wurden - bis es zu spät war. Die Löcher waren da und wurden größer und größer. Zunächst hielt sich der Schaden in Grenzen, doch allmählich nahm er die Ausmaße einer apokalyptischen Katastrophe an, die nicht mehr aufzuhalten war. Der Lebensraum war nicht mehr gegen die Sonnenstrahlung geschirmt; was verheerende Auswirkungen hatte. Die Menschen waren gezwungen, unter die Erde zurückzuziehen, um sich von den UV-Strahlen in Sicherheit zu bringen. So enstanden, in völliger Isolation voneinander, gigantische unterirdische Städte.

Heutzutage ist der einzige Verbindungen zwischen diesen unterirdischen Metropolen bleiben bis auf den heutigen Tag die alten Autobahnnetze, die jedoch mittlerweile von Gangs geächteter Menschen bevölkert werden, die man im Volksmund nur als die "Surface Dwellers" (Bewohner der Oberfläche) bezeichnet. Und die einzigen, die heute noch Reisen zu unternehmen wagen, sind die Overlander, ein, die Überlander.

Die Overlanderers sind eine Rasse für sich. Siebleiben unter sich. Ihre einzige Leidenschaft sind ihre Automobile, vor-apokalyptische Fahrzeuge, die in die unterirdische Welt gerettet und dort umgebaut wurden. Umgebaut für Geschwindigkeit und zum Überleben. Sie unternehmen Reisen für Geld, transportieren Frachtgüter durch die Gebiete, die von den Surface Dwellers unsicher gemacht werden. Für sie ist der Sinn des Lebens ein besseres Auto.

Transport bringt Geld, Geld bedeutet ein besser, schnelleres, leistungsfähigeres Auto.

SPIELSTEUERUNG

Zu Anfang jeder Reise müssen Sie unter zwei Ladungen eine auswählen, die zum Transport in die nächste Stadt bereitstellt. Sie erhalten zwei Angebote: eines von der Förderation, ein zweites von den Crimelords. Das eine versprichrt bei Erfüllung des Vertrags eine höhere Belohnung, allerdings handelt es sich bei der Ladung um illegale Güter. Diejenige, die Sie auswählen, Güter. Infolge der gefährlichen Ladung und ihres hohen Werts, ist dieser Transport mit sehr viel mehr Risiken verbunden, da die Surface Dwellers alles unternehmen werden, um die Fracht in ihre Hände zu bekommen. 50 Prozent des Vertragspreises werden zur Finanzierung des Transports als Vorauszahlung auf den Tisch gelegt.

Vor dem Start sind alle nötigen Vorkehrungen zu treffen. Treibstoff und Waffen einzukaufen. Die Entfernungen zwischen den Städten sind unterschiedlich, also sollten Sie sparsam mit Ihrem Geld für Treibstoff umgehen, damit Ihnen genügend Geld für Waffen und Zusatzsysteme übrigbleibt. Certains ajoûtes durent tout le temps du jeu une fois achetés tandis que certains sont achetés en quantités qui peuvent diminuer. Les armes diverses comprennent un fusil à sortie standard, un lance-flammes, des missiles terre-eau et des torpilles. Des disques de freins puissants, un turbocharqeur a injection d'oxyde azoteux et un moteu a brûleur à piston peuvent être achetés pour ajouter à la performance de votre voiture. Vous pouvez aussi ajouter plusieurs articles tels que rames de batteries, produit de nickelage, anti-érosif, et chambres à air pour vous rendre la vie un peu plus facile sur la route. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez bien sur acheter plus de voitures.

Das Angebot an Waffen und Zusatzsystemen ist groß. Sie können sogar zwei Gefolgsleute anheuern, die Ihnen zur Hand gehen. Darunter befinden sich auch weitere Autos leisten.

Die Erdoberfläche wird von mehren Banden von Ausgestoßenen beherrscht, die vor nichts zurückschecken, um Ihren Transporter und seine Fracht in ihren Besitz zu bringen. Jede Bande hat ihre eigenen, gleichermaßen gefährlichen Methoden, und man muß sich mit ihren verschiedenen Angriffsstrategien auskennen, wenn man überleben will.

Eine Bande nennt sich The Crawlers, die Kriecher. Sie verfügen selbst über keine Autos, sondern ziehen es vor, sicher per pedes fortzubewegen. Sie sind bekannt dafür, ganze Autobahnstrecken mit aufgerumten Autos und Holzzäunen zu blockieren und so die ankommenden Autos weg von der Straße zu locken. Oft werden auch sog. Gunshot Alleys eingerichtet, wobei sich die Bandenmitglieder auf beiden Seiten der Straße hinstellen und sich ein Vergnügen daraus machen, vorbeifahrende Autos als bewegliche Ziele zu verwenden.

Die Roadhogs (Straßenschweine) sind eine weitere Bande, deren Mitglieder in riesigen, mit Stahlpanzerung versehenen Limousinen umherrasen. Ihr Trick besteht dasin, andere Vehikel von der Straße zu forcieren, indem sie sie mit hoher Geschwindigkeit anrempeln. Um diese Kerle loszuwerden, braucht man Zähigkeit und ein aggressives Fahrverhalten. Am besten ist es, man inszeniert eine Kollision mit einem Hindernis.

Die Kamikazes sind eine Motorrad-Bande mit eigenen Gesetzen. Sie sind Anhänger eines seltsamen Kults, in dem die größte Ehre darin besteht, bei einer eleganten Kurve auf offener Bahn zu explodieren. Da ihre Religion es jedoch verbietet, die Explosion mit eigener Hand zu entfachen, müssen sie eine Bazooka dabei hat. Die Lastwagen sind schwer gepanzert und mit anderen Autos zusammenstoßen. Diese Typen reisen in monströsen Lastern umher, in dessen Frachtraum sich ein bewaffneter Terrorist versteckt hält, der Petrolbomben, ein Elefantenkanone, Flak-Geschütze und gelegentlich sogar eine Bazooka dabei hat. Die Lastwagen sind schwer gepanzert und widerstehen einem Beschuß über lange Zeit.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick oder definierbare Tasten
Commodore 64
Nur mit joystick
Steuern und Feuer - Joystick in port 2
Pause - Leertaste

STEUERUNG
Hoch - gas geben
Runter - bremsen
Links - nach links
Rechts - nach rechts
Feuer - 1 schuß aus dem Standardgewehr abgeben
Zurück + Feuer
oder Leertaste - spezialwaffen verwenden
Joystick oder neu definierbare Tasten verwenden

ISTRUZIONI DI GIOCO

All'inizio di ogni viaggio dovete scegliere quale dei due carichi trasporterete nella vostra successiva. Vi verranno fatte due offerte dalla Federazione, e l'altra da quelli dei Crimelords (Signori del Crimine). Una delle due organizzazioni offrirà una ricompensa maggiore per l'incarico. Tuttavia il carico in questione sarà di materiale più prezioso, più pericoloso e addirittura illegale.

In seguito alla natura pericolosa del carico, avente un maggior valore, anche per gli abitanti della superficie, il viaggio sarà più difficile, poiché le gangs della superficie vorranno impadronirsi del vostro carico. Circa il cinquanta per cento dell'importo sarà investito in partenza per sovvenzionare il viaggio.

Prima di partire per la superficie, dovete prepararvi al viaggio, acquistando carburante a sufficienza e armi che vi aiutino ad affrontare gli aggressori. La distanza fra le varie città è diversa, quindi fate attenzione a non sprecare denaro in carburante inutile. Dopo aver fatto il pieno, potrete rifornirvi potete scegliere, pagandoli, la potenza di fuoco ed accessori speciali, necessari per il viaggio. È possibile portare solo un tipo di arma alla volta, mentre gli accessori possono essere portati in qualsiasi ordine e quantità. Alcuni accessori, una volta comprati, durano per tutto il gioco, mentre altri vengono acquistati in quantità diminuzione. Le varie armi in dotazione sono una pistola standard, un lanciafiamme, missili terra e razzi che ritornano alla base. Per potenziare il rendimento della vostra automobile, potete fare il pieno di carburante ad iniezione di ossido nitroso ed un motore che consuma poco. Per rendere la vostra vita sulla strada un po' più facile, potete aggiungere diversi altri optional, come ad esempio ariete, corazze, protezioni a prova di proiettile e lame per le ruote. Se avete sufficiente denaro, potrete acquistare altre automobili.

La superficie della Terra è in mano a diverse gangs di vagabondi che non si fermeranno davanti a niente pur di mettere le mani sulla vostra automobile e sul suo carico. Ogni gang rappresenta una minaccia diversa, ed è sempre estremamente pericolosa e se volete sopravvivere a lungo in superficie, dovete imparare a conoscere la struttura dei loro attacchi.

Una gang si fa chiamre I Crawlers (Coloro che Strisciano). Non possiedono veicoli e preferiscono viaggiare a piedi. Sono noti per i loro tentativi di bloccare parti delle vostre autostrade con veicoli rovesciati e steccati in legno per far uscire di strada i veicoli che passano. Creano anche delle "Gunshot Alleys" in cui membri della gang si allineano lungo i bordi della strada, armati di pistole a canna mozza, e sparano ai veicoli che passano per vincere punti.